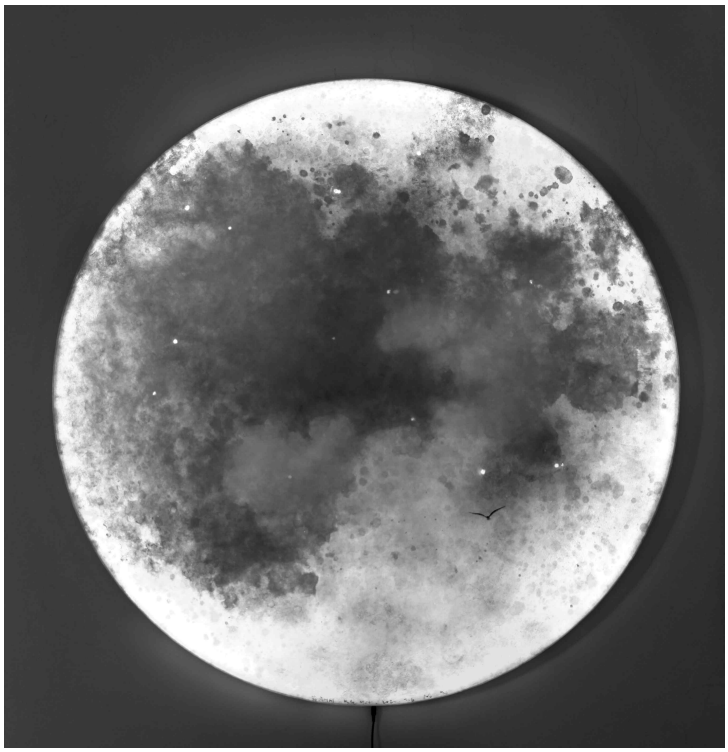
2020 무안군오승우미술관

‘ 빛의 혀를 가진 그림자 ’ 전시 연계 학술 세미나

“환대의 언어, 빛”



주최 무안군오승우미술관 Muan Seungwoo Oh Museum of Art 주관 국립목포대학교 생활과학예술체육대학 미술학과

2020 무안군오승우미술관

' 빛의 혀를 가진 그림자 '
전시연계 학술 세미나

"환대의 언어, 빛"

일 시 : 2020. 11. 25.(수) 15:00~18:20

장 소 : 온라인학회(ZOOM 웨비나)

강 사 : 조은정(목포대학교 생활과학예술체육대학 미술학과 교수)
고동연(미술사가)
김성호(미술평론가, 2020창원조각비엔날레 총감독)
정정주(성신여대 조소과 교수, 전시 참여 작가)

2020 무안군오승우미술관
' 빛의 혀를 가진 그림자 '
전시연계 학술 세미나

세미나 일정

연번	시간	주제	강사	비고(강사연락처)
1	15:00~ 15:40	'영매(靈媒)와 파이프(Pipe): 미술사에서의 매체 이야기	조은정 교수	목포대학교 미술학과 교수
2	15:40~ 16:20	몰입, 신체, 공감각: 미디어아트와 생태예술교육의 접점	고동연	미술사가
3	16:20~ 16:40	중 간 휴 식		
4	16:40~ 17:20	AI 시대의 미디어 아트 이미지론	김성호 평론가	미술평론가, 2020창원조각비엔날레 총감독
5	17:20~ 18:00	미디어아트와 빛의 역사	정정주 교수	성신여자대학교 조소과 교수, 기획전시 참여 작가
7	18:00~ 18:20	종 합 토 론 : 질의자 및 방청객		

01

영매(靈媒)와 파이프(Pipe) : 미술사에서의 매체 이야기

조 은 정 목포대학교 미술학과 교수

영매(靈媒)와 파이프(Pipe): 미술사에서의 매체 이야기

조은정(목포대학교 미술학과 교수)

용어는 개념에 따라서 진화하고, 사전과 학교, 기관은 사회의 흐름을 수용해서 한 발 느리게 변화한다. 매년 옥스퍼드나 브리태니커 같은 사전 편찬위원회에서는 새로 등재되는 단어들을 발표한다. 그 용례들을 살펴보면 우리가 일상생활에서 미처 알아차리지 못했던 작고 소소한 변화들이 단순히 스쳐 지나가는 일회성의 해프닝에 그치는 것이 아니라 어느 틈엔가 차곡차곡 축적되어서 사고의 패러다임을 바꾸어야 하는 시점에 도달하게 되었음을 깨닫곤 한다. '미디어'라는 용어가 대표적인 예이다.

현대 사회에서 '미디어'라는 용어는 단순히 사전에서 정의하는 개념과 범위 이상의 파급력과 의미를 지닌다. 20세기 후반에 '뉴미디어아트(new media art)'라는 명칭으로 등장한 새로운 장르의 미술 경향은 곧 '미디어아트'라는 좀 더 보편적인 명칭으로 자리 잡게 되었다. 현재 이 용어는 신기술이나 신재료, 신공학 등의 실험적 특성을 지닌 대상에만 머무르는 것이 아니라 관람객과의 관계성이나 체험의 영역을 전통적인 범주 너머로 확장하는 다양한 시도들에 포괄적으로 적용되는 양상마저 보여주고 있다.

미술의 영역이 아닌, 일상적 차원에서 미디어(media)가 신문, 라디오, TV 등 소위 매스 미디어(mass-media)와 연계해서 통용되기 시작한 것은 불과 1920년대의 일이었다. 그 이전까지 미디어는 단순히 '매개물'를 뜻하는 단수형 미디엄(medium)의 복수형으로서 활용되었던 것이다. 즉 소통 수단의 다변화와, 소통 대상의 대중화가 본격적으로 진행된 20세기 이후에 와서야 우리가 현재 일상적으로 사용되는 복수형의 단어 '미디어'가 자리 잡게 되었다는 이야기이다. 반면에 요즈음에 와서는 미디엄이라는 단수형보다는 미디어라는 복수형이 더 친근하게 사용되고 있다. 또한 미디어의 개념이 언급되지 않는 분야를 찾기가 어려운 실정이다. 특히 최근 몇 년 동안은 '제4차 산업혁명(the 4th Industrial Revolution)'이라는, 실체가 모호하지만 식상할 정도로 자주 언급되는 개념에 힘입어서 너도나도 미디어와 커뮤니케이션의 중요성을 강조하고 있다.

소위 '뉴 미디어(new media)'라는 용어가 미술 현장에서 본격적으로

사용되기 시작한 것은 1980년대의 일이었다. 이 경우에도 미디어는 소통과 수용 과정의 문제와 밀접하게 연결된 개념으로 작용했다. 왜냐하면 당시 뉴 미디어로 일컬어지는 매체들은 디지털 제작 기술 및 확산 기술을 뜻하는 것이었기 때문이다. 시디 롬(CD-Rom), 핸드폰, 인터넷 기반 플랫폼 등 현재 와서는 신기술이라고 칭하기에도 민망하지만, "버튼 클릭 한번 만으로도" 수백만의 대중들에게 시공간을 초월해서 전파 가능한 매체를 활용한 예술 활동의 가능성이 뉴 미디어 아트의 핵심적인 특징으로 언급된다는 사실에는 변함이 없다.

그렇다고 해서 웹 아트, 인터렉티브 아트, 가상현실 등 디지털과 인터넷 기술만이 뉴미디어 아트의 전부라고는 할 수 없다. 실제로 현대미술의 흐름을 역추적하다 보면 개념 미술과 퍼포먼스, 설치 작업 등을 통해서 물리적이고 전통적인 매체의 한계와 조건들, 이로 인해서 파생된 고정 관념들을 파헤치려는 실험적인 시도들이 미디어아트의 전개 과정과 밀접하게 얽혀있는 것을 발견하게 된다. 20세기 초 다다주의자들과 초현실주의자들이 보여주었던 엉뚱하고 매혹적인 기계 장치들, 영화와 조각, 음악, 건축, 연극, 음식 문화 등 전방위적인 선언과 운동을 벌였던 미래주의자들, 그리고 반(反) 예술 운동을 통해서 순수 예술의 독점적 지위에 대한 전복을 선언했던 플럭서스 그룹에게 매체는 저항과 선언의 수단이자 상징이었기 때문이다.

어떤 의미에서 보자면 미술은 모두 '개념(이 중요시되는) 미술'이고, '매체(를 이용한) 미술'이고, '설치(가 전제가 되는) 미술'이라는 당연한 사실을 20세기 이후 아방가르드 미술의 모험과 도전을 통해서 재확인하게 된 셈이다. '미디어아트'에 대한 논의에서 '모든 미술은 매체 미술이다'라는 식의 해석을 강요하는 것처럼 비쳐질 수도 있겠으나, 뉴미디어 아트의 출발점이 전통적인 미술 매체의 한계에 대한 자기 점검과 도전이었다는 점에서 볼 때 뉴미디어아트의 역사는 현대 아방가르드 미술 운동의 역사와 궤적을 같이한다고 해야 할 것이다.

미술에서 매체는 재료(材料, material)와 동의어로 사용되는 경우가 자주 있다. 작가의 의도와 개념이 흙, 돌, 나무, 캔버스와 유채, 수채 안료 등의 재료를 통해서 비로소 가시화되고 관람자에게 '전달'되기 때문이다. 그러나 재료는 그 자체로서가 아니라, 이를 가지고 작가가 구성한 이미지 밑

에 묻혀버리는 경우가 많다. 재료가 지닌 물성(物性)과 이를 통해 구현된 이미지(形像), 그리고 이미지가 만들어내는 환영(幻影) 사이에서 고민했던 것이 바로 고대 그리스 미술로부터 20세기 모더니즘에 이르기까지 서양 미술의 역사라고 할 수 있다.

브루넬레스키의 거울과 알베르티의 창문으로 대표되는 조형 예술의 환영적 역할은 르네상스 이후 근세 말에 이르기까지 서양 미술의 역사에서 강력한 전통을 형성했으며, 이는 20세기 초에 이르기까지 지속적인 영향을 미쳤다. 흔히 선 원근법이라는 재현 방식이 이러한 전통의 근간과 같이 취급되고 있지만, 사실 더 중요한 요소는 예술가의 시점을 세계 인식의 중심으로 상정하고 세계와 예술가, 혹은 재현된 세계와 관람자 사이에 존재할 수밖에 없는 매체(캔버스, 나무, 물감층 등)를 넘어서야 할 존재로 취급하는 환영주의적 관점이라고 할 수 있다. 클레멘트 그린버그(Clement Greenberg, 1909-1994)와 같은 비평가는 인상주의와 후기 인상주의를 거쳐서 추상 표현주의에 이르기까지 두터운 물감층과 붓질, 쪼개진 색면 등을 통해서 현대미술에서 매체가 점차로 존재감을 주장하게 되는 과정을 모더니즘의 필연적 전개라고 해석하기도 했다.

그러나 다른 한편으로 보자면 과학 기술의 발전과 더불어 매체 자체가 다양화되면서 이들을 통한 소통 가능성과 무궁무진한 파급 효과에 과학자들이나 기술자들보다도 더 적극적으로 주목한 이들은 특정 사조나 시대의 예술가들이 아니라 '모든' 예술가들이었다. 기술적 한계에 거리낌 없이, 때로는 무모하고 파괴적인 방식으로 재료를 다루는 예술가들의 시도와 도전 덕분에 세계를 바라볼 수 있는 또 다른 형태의 창문이 열리게 된 것이다.

19세기 영어권 사회에서 심령술에서 '정신적인 메시지를 전달하는 사람', 즉 영매(靈媒)를 미디엄이라고 칭한 용례와, 회화에서 유화물감과 수채화 물감 등을 미디엄이라고 칭한 용례는 거의 동시에 등장한다. 언뜻 보기에 회화의 물감과 심령술의 영매는 전혀 접점이 없지만, 이 세계와 저 세계, 혹은 두 차원 사이에 낀 중간(medius)이라는 점에서는 동일하다. 그리고 바로 이것이 조형 예술에서 매체가 지닌 역할이다.

예술적 체험에서 관람자가 직접 대면하는 대상은 예술가가 만들어내는 환영이나 결과적으로 만들어진 형상이 아니라 작품을 구성하는 재료들이다. 이 재료들이 만들어내는 환영이나 메시지에 초점을 맞추다 보면 재료

의 존재감을 잊어버리기 쉽다. 우리가 물을 마시거나 목욕을 할 때 물잔과 수도 파이프를 마시고 느끼지 않는 것과 마찬가지이다. 그러나 수도관 없이 우리가 물을 공급받을 수 없는 것처럼, 매체 없이 메시지를 전달받는다는 것은 불가능하다. 물질적인 매체를 거부하는 작업에서도 거부 행위 자체가 선언적인 매체로서 기능하는 경우를 볼 수 있다.

이러한 면에서 볼 때 조형 예술에서 다루는 미디어는 그 자체로서 영매라고 할 수 있다. 특히 디지털 영상 작업에서 핵심적인 요소가 되는 빛과 소리는 영적 존재를 불러오는 주술사의 소환 도구와 같은 역할을 한다. 르네상스 이후 근세 서양 미술의 전통에서는 안료와 바탕 재료를 통해서 빛과 소리를 '재현'하는 것이 예술가의 역량인 것처럼 여겨지곤 했다. '마치 빛나는 것처럼' 보인다거나, 비명소리가 '들리는 것처럼' 느껴진다는 표현은 회화 작품과 조각 작품에 대한 최대한의 찬사였다. 그러나 매체에 대한 전통적 관념과 제약을 거부하면서부터, 굳이 제한된 매체를 가지고 본래 그 매체가 갖고 있지 않은 속성을 이용해서 효과를 내기보다는 다양한 매체를 통해서 관람자의 감각을 극대화하고 이를 통해서 경험을 확장하려는 시도들이 적극적으로 나타났다.

어떤 측면에서 보자면 예술 작업의 모든 매체는 그 자체로서 영매이자 파이프이다. 관람자들은 일차적으로 매체가 지닌 물성(物性)을 대면하게 된다. 그러나 곧 일방적인 자극에 의해서, 혹은 자신의 내면에 감추어져 있던 촉매에 의해서, 또는 작가가 만들어내는 강력한 기에 의해서 그 너머에 있는 무엇인가를 경험하게 된다. (뉴)미디어 아트라는 용어와 개념이 등장한 것은 20세기 이후이지만, 미디어 아트의 다양한 시도들이 보여준 도전과 실험들은 궁극적으로 볼 때 인류 역사를 통해서 고대로부터 현재에 이르기까지 지속되어 온, 조형 작업의 본질에 대한 탐구라고 해야 할 것이다.

02

몰입, 신체, 공감각: 미디어아트와 생태예술교육의 접점

고 동 연 미술사가

몰입, 신체, 공감각:
미디어아트와 생태예술교육의 접점

고동연 (미술사가)

---

1. 들어가는 말: VR 융합 매체와 환경의 발견
2. 감성놀이터의 생명 문화버스 VR: 서울시 자살 방지프로그램
3. 김준의 사운드스케이프 워크숍
4. 디짓에코아트와 미디어아트의 미래

Ⅰ. 들어가는 말: VR 융합 매체와 환경의 발견

2015년 당시 영화 제작자 크리스 밀크(Chris Milk)가 공동 설립한 VR 영상 제작업체 브이알에스이 웍스(Vrse.works)는 유엔(The United Nations)과 협력하여 인류가 당면한 사회적 이슈들을 VR 다큐멘터리로 제작해오고 있다. <시드라 위에 머문 구름(Clouds over Sidra)>(2015)은 대규모 난민사태가 난 시리아를 방문해서 난민캠프의 내부를 360도 고화질 VR 영상으로 사용자의 눈앞에서 펼쳐서 보여준다. 사용자는 파노라마 비전으로 촬영된 VR 영상 속 16세 난민 소녀가 거주하는 열악한 텐트 내부를 배회하는 듯한 착각을 하게 된다.

여기서 모든 감각기관이 총체적으로 연결돼서 완벽하게 그 장소에 있는 듯한 착각을 불러일으키는 '몰입(immersion)'은 중요한 교육적 효과로 손꼽힌다. '몰입'이란 사용자나 참여자가 철저하게 자신의 모든 감각과 인지능력을 동원해서 총체적으로 빠져드는 상태를 의미하며, 눈앞에 존재하지 않는 상태를 실제 존재하는 것처럼 느끼는 '현존(presence)'의 경험과 혼동해서 사용되기도 한다(Liu, Dede, Huang, & Richards, 2017). 아울러 VR은 이용자나 사용자가 자신의 지적인 탐구 과정에서 "통제력과 권한"을 부여받게 된다(Minocha, Tudor & Tilling, 2017). 신체를 움직여서 자신이 보고 싶은 장면을 선택할 수 있기 때문이다. 그리고 학습자가 평소에 그가 경험하지 못한 리얼리티, 그리고 (타인)의 관점에서 리얼리티를 접할 수 있게 해준다.

몰입과 공감각, 다감각의 효과를 내는 것으로 알려진 VR과 미디어아트 예술교육의 형태들이 최근 생태 미술교육의 분야에서도 적극적으로 사용되고

있다. 최근 과학기술기재의 형식과 생태나 환경의 내용을 결합하는 '디지-에코(Digit-Eco)' 아트라는 신조어도 생겨났다(Coles & Pasquier, 2015). 생태미술교육 관련 이론가들도 인간과 자연환경과의 관계를 복원, 재정립하는 과정에서 디지털 정보 기술의 역할에 주목하였다.[1] 생태예술교육의 근본적인 목적이 인간과 그를 둘러싼 자연 환경과의 관계를 새롭게 인식하는데 있다고 보기 때문이다.

이에 연구자는 국내의 미디어아트를 이용한 생태예술교육의 중요한 예로서 감성놀이터의 VR 프로그램 <바람의 대화, 죽녹원>, <제주의 향기, 애월>과 김준의 사운드스케이프(soundscape)를 다루고자 한다. VR을 비롯하여 각종 첨단 멀티미디어 관련 기자재와 장치를 통하여 가능해진 '몰입'과 '신체를 통한 공감적인 경험'이 최근 국내 생태 미술교육에서 유용한 방법으로 대두되고 있는지를 살펴보고자 한다. 나아가서 몰입과 연관된 생태예술교육의 현황을 통하여 공감각적인 미디어아트의 발전상을 제시해보고자 한다. 논문의 말미에서 몰입의 예술적 감상경험이 관객의 자아, 환경에 대한 인식을 어떻게 변화시킬 것이며 21세기 중요한 화두로 떠오르고 있는 인간과 그를 둘러싸고 있는 자연, 생태계를 인식하는 근본적인 태도에 어떠한 영향을 미칠 수 있는지에 대하여 간단히 언급하고자 한다. 아울러 통해서 몰입의 경험이 미디어아트 전반에 어떠한 방향성을 제시해 줄 수 있을지에 대해서도 다루고자 한다.

II. 감성놀이터의 생명 문화버스 VR: 서울시 자살 방지프로그램

첫 번째 사례로 2019년 여름에 초등학교 학생을 대상으로 진행된 찾아가는 생명 문화버스 프로젝트에 참여한 감성놀이터의 VR 프로젝트를 서론에서 언급한 몰입과 공감각, 다감각, 시각과 음악을 결합한 총체적인 감각의 차원에서 다루고자 한다. 미디어 아티스트이자 감성놀이터의 대표 최석영은 '서울국제 미디어아트 비엔날레,' '광주 미디어아트 2012,' 독일의 '아르스 일렉트로니카 페스티벌 2019(Ars Electronica Festival 2019)' 등의 국제전에 참여한 작가이자 각종 VR 관련 교육프로그램을 제작하고 실행하는 업체 감성놀이터의 대표이다.

원래 생명문화버스는 2015년부터 서울시가 자살 예방 및 방지를 위하여 개설한 사업으로 2016년~2018년까지는 서울시의료원에서 주관하였으나

1) 로라 리 콜스와 필립 파스콰이어(Laura Lee Coles & Philippe Pasquier)에 따르면 이제까지 과학기술은 인간 문명과 자연을 분리해서 인식해왔다(Coles & Pasquier, 2015).

2019년부터 ‘라이프(자살예방행동포럼 라이프)’라는 비영리 민간단체가 맡아서 진행하게 되었다. VR에서의 몰입은 영상을 통하여 가상현실을 실재하는 것처럼 느끼고, 다양한 시점에서 리얼리티를 경험함으로써 공감 능력을 극대화하는 과정이다. VR이 사용자를 360도로 에워싸기 때문에 긴장감과 친밀도에서 일반 영상보다 훨씬 강렬하며 관람자는 <제주 애월>에서 천천히 다가오는 숲을 헤쳐나가는 듯한 착각을 하게 된다.[2)]

특히 빼곡한 숲의 구조에서부터 시작하여 후반부에서 숲을 나와 애월 해변으로는 이르는 전개 과정은 탐험하듯 영상 속의 광경에 이끌리는 학생들의 몰입도를 높이는 동시에 상담 심리학에서 말하는 자기 성찰의 단계를 따른다고 볼 수 있다. 알프레드 아들러(Alfred Adler)의 상담 심리학의 자기 주도적인 치유의 단계로부터 직접적인 영향을 받았다. 1단계에서 닫힌 자신의 공간에서부터 서서히 나와서 상담자와의 공감대(empathy)를 바탕으로, 3단계에서는 자신의 감정에 대하여 인지하게 되고, 4단계에서 행동의 변화(change), 5단계에서 도전(challenge)에 이르게 된다. 이때 도전은 자아가 확장되어 자신의 사회적 가치, 기여도를 인식하게 된다. 6단계에서는 삶의 높은 핵심적 가치(higher values)를 스스로 정의하고 이를 바탕으로 삶의 모든 측면을 재조정하게 된다(인용 Hersen & Sledge, 2002).

두 번째 숲으로 서서히 전진하면서 관람객이 자신의 신체적 움직임에 민감해지게 된다. 지면의 높낮이에 따라 약간의 경사를 오르거나 내리는 과정에서 나무가 가까워지기도 하고 멀어지기도 한다. 자연스럽게 시야도 고정되지 않고 앞에 놓인 숲과 가까워지기도 하고 멀어지기도 하면서 숲을 탐험해 가는 신체의 변화와 앞으로 나아가는 몸의 움직임을 가상적으로 인지하게 된다. 흥미로운 점은 VR <제주 애월>은 빼곡히 들어찬 숲이 관람객을 360도로 둘러싸지만, 나무가 서서히 관객에게 다가왔다가도 멀어지는 과정을 반복하면서 이완 효과를 만들어낸다.

세 번째로 몰입이나 신체적인 움직임과 함께 다감각적인 요소들이 사용된다. 작가는 아예 자연의 소리를 녹음해서 음악으로 만든다. 예를 들어 8-12 헤르츠 사이에 위치하는 알파파의 소리가 정서적인 안정을 준다는 것은 이미 잘 알려진 사실이다. 작가는 VR 영상 편집의 과정에서 소리를 파장에 따라

2) 국내에서도 “숲 치유프로그램이 초등학생의 인성 함양에 미치는 영향”의 사례와 같이 숲 치유 프로그램, 생태체험학습이 참가 학생들의 인성에 긍정적인 영향을 미치는 연구결과들이 있다. 경기도 A 초등학교 5학년의 한 학급을 대상으로 5회에 걸쳐 숲 치유프로그램을 시행한 결과 사회와 심리, 도덕, 신체의 세 영역에서 모두 수치가 상승하는 결과가 나왔다(권영림, 2013).

배열하고 같은 컴퓨터 화면에 소리 파장에 맞추어 초록색의 덤불을 군데군데 배치해 놓는다. 굴절이 심한 붉은 색에 비하여 초록색은 망막에 비췄을 때 가장 덜 조정이 필요해서 심리적으로 편안하고 조용한 인상을 주는 것으로 알려져 있다(Wright, 1998).

따라서 <제주 애월>은 환경보존이나 파괴의 메시지를 직접 전달하기보다는 체험을 우선시하는 최근 생태 미술교육의 방향성을 반영한다. 360도를 에워싸는 VR의 몰입 효과, 자기 성찰의 탐험 과정을 유도하는 영상의 전개 과정, 신체적인 이완의 돕는 관람 환경, 마지막으로 색, 소리, 음악, 긴장과 이완을 반복하는 리듬감 등의 공감각적인 요소들은 자연과의 조우를 통하여 감각기관에 집중하게 되고 상담 심리학에서 말하는 자기 성찰의 과정에 스스로 다다를 수 있도록 유도하려는 것이다.

III. 김준의 사운드스케이프 워크숍

사운드스케이프는 미디어아트의 중요한 부분이자 소리를 통하여 장소와 자연에 대한 우리의 공감을 이끌어낸다는 점에서 생태 미술교육의 중요한 장르 중의 하나이다.[3] 원래 사운드스케이프라는 캐나다의 작곡가 머레이 쉐퍼(Murray Schafer)에 의하여 사용되기 시작하였고, 정확히 음악은 아니지만 음악을 만들 수 있는 각종 소리 들을 '몽타주'와 같이 짜깁기한 경우를 일컫는다(Shafer, 1977). 음악과는 구분되지만, 동시에 단순한 소음과 구분되는 형태의 실험적인 소리의 의도적인 모음이라고 할 수 있다. 사운드스케이프가 생태미술에서 중요한 장르로 떠오르게 된 것은 소리를 통하여 인간과 자연의 상호관계를 탐구하는 장르이기 때문이다.

김준은 최근 4~5년간 국내의 미술관에서 가장 활발하게 미디어아트 관련 워크숍이나 교육을 진행하고 있는 문화예술교육자이기도 하다. 김준의 최근 주목할 만한 교육프로그램으로 2018년 백남준아트센터의 10주년 기념전《메타뮤지엄》과 연관하여 열린 워크숍 <수집된 물질들>이 있다. 2018년 11월에 50여 명의 참여자를 대상으로 열린 이 프로그램은 미술관 주변 환경에서 참여자들이 모은 '물건들'을 채집하고, 그것을 시각과 청각을 사용해서 표현, 이후 전시하는 프로그램이었다.

---

3) 최근 사운드스케이프 예술교육이 지역사회의 학교문화예술교육 활성화를 위하여 <학교 문화예술교육 지원사업>에서도 진행되고 있다. 일례로 광명공업고등학교 스마트미디어과 1학년 학생들을 대상으로 작가들과 함께 스피커와 앰프를 납땜하며, 사물 악기를 만들고, 전도성 잉크를 활용해 전기회로를 그리며 작품을 제작하고, 학교 주변의 소리를 채집하여 사운드박스 작품을 제작해 나가는 과정을 진행하였다. 10주간 진행된 작품들을 모아 교내 전시도 열렸다.

<수집된 물질들>은 첫 번째, 몰입과 연관해서 몇 가지 중요한 실마리를 제공한다. 사운드스케이프의 중요한 부분은 채집을 위한 고도의 집중력에 있다. 작가에 따르면, 소리를 수집하는 과정에서 참여자들은 자연에서 일상적으로 들리는 소리(예, 새소리, 물소리 등) 외에 땅바닥이나 돌, 나무 등에 콘택트마이크를 붙여서 나무나 땅을 만지거나 진동을 형성해서 소리를 녹음하는 결과물들에 흥미를 많이 느낀다고 한다(김준, 2019c).

두 번째로 '심층 청취'의 과정에서 참여자/채집자의 신체적인 경험과 간섭이 필요하다. 사운드스케이프를 위한 야외학습과정에서 학생들은 특정 장소와 연관된 각종 감각과 느낌을 되살리고자 연상되는 소리를 만들어내기도 한다. 예컨대 <돌, 보롬 낭 소랑소랑>에서 해솔이는 직접 동굴 속의 소리를 만들어내기 위하여 돌을 집어 들고 동굴 내부의 각기 다른 표면을 드럼 악기를 연주하듯이 두드린다. 높은 소리와 낮은 소리를 만들어내기 위함이다. 따라서 사운드스케이프에서 소리는 본디 존재하는 소리뿐 아니라 인간이 그의 환경과 소통해서 만들어낸 흔적을 포함한다.

세 번째로 자연스럽게 소리를 수집하고 이를 바탕으로 교육프로그램을 진행하는 과정에서 시각 이외에 청각, 촉각 등의 다양한 감각들이 서로 연계된다. 참여자들은 소리의 파장이 불러일으키는 느낌을 듣고서 이를 뾰족하거나 둥근, 규칙적이고 불규칙한 선과 색상으로 표현한다. 물론 참여자들이 소리의 크기, 높낮이, 피치, 범위, 무게 등을 드로잉의 선이나 색상으로 표현하는 과정은 전적으로 주관적인 정서적 반응에 기반을 둔 것이지만 동시에 1회차 생각 나누기 시간에 언어적인 표현을 병행하게 되는데 자연스럽게 시각, 청각뿐 아니라 소리와 연관하여 촉각적인 경험도 상상하게 된다.

IV. 디짓에코아트와 미디어아트의 미래

그렇다면, 리얼리티를 생생하고 다감각적으로, 그리고 왜곡해서라도 실제보다도 더 실제와 같이 체험할 수 있게 해주는 VR이나 기타 멀티미디어를 활용한 예술은 어떻게 이용자나 관람객이 리얼리티를 대하는 자세를 변화시켰는가? 본론에서 언급한 몰입, 신체의 간섭, 공감각적인 소리체험의 과정은 인간 중심적인 사고에서 벗어난 이타적인 주체성을 실현하는 데에도 효과적이다. 몰입을 통한 공감 상태는 사운드스케이프에 참여한 이들이 자아 중심적인 욕구(egocentric impulses)를 떨쳐버리고 환경에 자신의 모든 감각기관을 집중시킬 수 있도록 유도하기 때문이다. 빌 드발(Bill Devall)과 조지 세

션스(George Sessions)는 생태교육의 궁극적인 목적이 인간중심주의의 지배적 세계관(dominant world view)에서 생태론적 세계관(deep ecology world view)으로의 변화를 이끌어내는 것이라고 주장하였다(Devall & Sessions, 1985). 예술가이자 생태예술교육의 선구자인 메리 헬가 만테레(Meri-Helga Mantere)는 생태 미술교육이 환경적 이슈에 관한 공부가 아닌 자연적인 창조물로서 자기 자신의 본질을 보고, 받아들이고, 기억하는 체험을 통하여 가능하다고 역설하여 왔다(Mantere, 1992).

덧붙여 이번 연구에서 다룬 생태예술교육이 지닌 함의는 단순히 미술교육, 혹은 생태교육의 분야에 한정되지 않는다고 볼 수 있다. 잘 알려진 바와 같이, 몰입이나 공감각적인 경험은 미디어아트의 주요한 특성에 해당한다. 빛과 같은 극도로 가변적으로 유동적인 물질의 경우 쉽게 관객의 공간으로 스며들어서 현존을 혼동시키거나 다양한 냄새, 소리, 공기의 밀도 등의 이제까지 더욱 총체적으로 관객의 신체에 영향을 주는 예술적 경험을 가능하게 만든다. 이번 전시에서 빛은 외부 공기나 환경적안 변화에 따라 미세한 파장을 관객에게 몸으로 느끼게 하고 초월적인 세계에 있는 듯한 인상마저 주게 된다. 동시에 칸트의 숭고미가 상정한 바와 같이 한정되지 않고 퍼져가서 인간의 신체와 그의 환경을 뒤덮는 빛은 거대한 자연 속 인간의 위치를 다시금 자각하게 해준다.

뿐만 아니라 최근 미디어를 사용한 생태예술교육은 궁극적으로는 최대한 관객들이 자신의 상태, 위치, 신체, 감각에 전적으로 몰입하면서도 동시에 자기 성찰의 기회를 얻도록 하는데 주안점을 둔다. 숭고하며 초월적인 시각적 경험을 통하여 자신의 신체적인 정치적인 상태를 상대화, 객관화할 수 있다. 자신의 신체를 적극적으로 사용하고 ‘심층청취’의 과정을 통해서 사용자는 자신의 앞에 펼쳐진 ‘무아경’에 전적으로 압도당하지 않게 된다. 이것은 만테르가 주장한 생태예술교육이 결국 인간과 자연, 인간과 환경의 ‘관계성’을 인식하게 하는 것이라는 대목을 연상시킨다. 나아가서 최근 미디어아트가 자기 자신의 본질을 보고, 받아들이고, 기억해야 한다는 만테르의 격언, VR의 몰입 경험에 귀를 기울여야 하는 까닭도 여기에 있지 않을지, 조심스럽게 제안해본다.

03

AI 시대의 미디어아트 이미지론

김 성 호 미술평론가, 2020창원조각비엔날레 총감독

AI 시대의 미디어 아트 이미지론 *[4)]

김성호(미술평론가, 2020창원조각비엔날레 총감독)

---

1. 빅데이터와 이미지 존재론
2. 딥러닝 연산에 의한 이미지 존재론
3. 딥러닝의 이미지 인식 - 비지도학습으로 해석되는 이미지
4. 딥러닝을 통한 시각예술의 이미지 인식과 창발적 비주얼 커뮤니케이션 - 동시대 미디어 아트 분석
5. 결론

---

1. 빅데이터와 이미지 존재론

1.1 이미지의 존재론 – '일상의 이미지'와 '인공지능의 미술 모방의 이미지'

본 연구는 이미지가 지닌 부재, 허구, 가상의 존재적 차원을 검토하면서도 인공지능이 창출하는 이미지에 대한 인식론(épistémologie)과 의미론(sémantique)에 대한 연구를 필수적으로 요청한다.

인공지능이 생산하는 이미지는 부재, 허구 혹은 가상적 세계에 대한 존재 의식을 판타스마와 연동되는 시뮬라크르(simulacre)와 같은 전통적 미학과 여전히 공유하면서도(Baudrillard, 1978, p. 80) 일상에 편재하는 이미지의 존재론과 달리 실증적이고도 명확한 과학적 존재로서 그리고 빅데이터를 통해 수렴되는 복수성으로서의 존재를 가시화한다(Babinet, 2015).

인공지능이 오늘날의 모습을 갖추기 전인, 1973년 영국 출신 미술가 헤럴드 코언(Harold Cohen, 1928–2016)이 개발한 인공 지능 로봇 아론(AARON)은 프로그래밍을 거쳐 실제로 캔버스에 낙서, 드로잉, 페인팅과 같은 이미지를 만들어 내면서 미술 작품의 형식을 흉내 낸다(Sawyer, 2012, p. 145). 실제로 아론이 여러 전시에 초대를 받았지만, 우리는 아론이 생산한 이미지들을 미술로 정의하길 주저한다. 미술은 직관, 상상 그리고 창의성에 근거한 인간 특유의 생산물로 알려져(Chapouthier, 2014, p. 144) 왔기 때문이다.

그럼에도 개발자들은 인공지능을 통해 대중문화나 미술 영역에서의 창작의 결과물을 만들어 내면서 사람만이 가능하다는 창의성의 경계에 도전해 왔다. "(인공지능은) 미국의 대표적인 시트콤 드라마, 〈프렌즈(Friends)〉 의 후속편 대본을 만들었고, 비틀즈 풍의 노래 〈아빠의 차(Daddy's car)〉 를 작곡했고, (중략) 1분 만에 시를 창작하기도 하고, 일본에서는 인공지능이 쓴 컴퓨터가 소설을 쓰는 날이라는 단편소설이 공모전 1차 예선을 통과하기도 했다."(Lee, 2017, p. 12).

---

4) 이 글은 아래의 두 논문 중 일부를 합치고 수정한 것이다. 김성호, 「인공지능과 빅데이터를 활용한 이미지의 존재론과 창발성」,『한국영상학회논문집-Contents Plus』, Vo. 16, No, 4, 한국영상학회. 2018, 6. 30, pp. 51~74. & 김성호, 「딥러닝을 통한 이미지의 인식론 - 창발성의 비주얼 커뮤니케이션」, 『한국영상학회논문집-Contents Plus』, Vo. 17, No, 4, 한국영상학회. 2019, 6. 30, pp. 5~28.

훗날 인공지능이 좀 더 비약적인 발전을 거듭해 인간의 창의성에 근접하는 면모를 발휘한다면, 이것을 창작으로 볼 수 있는가?

1.2 빅데이터의 존재론 – 클라우드 컴퓨팅 시스템의 리좀적 네트워킹과 복수성

빅데이터(Big Data)의 구조적 특성과 존재론적 위상은 무엇인가? 인공지능이 이미지 생산의 주체이고 빅데이터가 질료라는 점에서 이 부분에 대한 의문은 존재론의 철학적 관점뿐 아니라 이미지 존재론의 미학적인 관점에서 풀어볼 주요한 문제의식이라고 하겠다.

맥킨지(Mckinsy)의 정의에 따르면, '빅데이터'는 '소프트웨어(S/W)와 같은 전통적인 데이터베이스를 통해 저장, 관리, 분석하는 대량의 데이터'이다(Manyika, 2011, p. 15). 빅데이터는 '관리에 있어서 복잡성을 띠고 있다'는 것이 대표적 특징이 된다(Adam, 1993, p. 49). 빅데이터는 언제나 컴퓨터 시스템과 연동된다는 점에서, 우리에게 "데이터 복잡성(Data complexity)과 컴퓨터의 복잡성(Computational complexity) 사이의 결합에 대한 깊은 이해"(Swarnalatha, 2018, p. 145)를 요청한다.

최근, 빅데이터의 하드웨어는 모든 정보를 인터넷의 서버에 저장하는 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing) 시스템으로 전환되고 있다. 클라우드 컴퓨팅 개념이란 '컴퓨팅 리소스를 관리하고 공유하기 위한 네트워크 구조 유형으로, 어떠한 측면에서는 혼성이며, 어떠한 측면에서는 공유와 커뮤니케이션 체제이다(Yang, 2014, p. 11). 더 나아가 클라우드 컴퓨팅이 무수한 유형의 데이터를 복합 및 병렬의 방식으로 분산하면서 유발하는 혼성과 커뮤니케이션의 측면은 더 나아가 상호작용의 위상마저 실천한다.

빅데이터가 지닌 특징 중 용량(Volume)을 분산하는 이러한 혼성, 네트워킹, 공유, 커뮤니케이션의 존재 방식은 들뢰즈(G. Geleuze)와 가타리(F. Guattari)가 고찰한 바 있는 '리좀(Rhizome)'이라는 철학적 메타포와 맞물린다. 즉 빅데이터에 의한 이미지는 네트워킹과 복수성의 존재로 고찰된다.

클라우드 컴퓨팅 시스템의 다중심 네트워크와 멀티모달 러닝의 모달리티 간의 접속은 데이터의 조회, 검색, 추천을 위한 핵심 기술로 사용되면서 점차 소통의 담론으로 확장된다. 특히 앞으로 살펴볼 '컨볼류션 신경망' 기반 모델은 체커(checkers), 체스(Chesss), 헥스(Hex)와 같은 게임 관련 연구들을 다수 도출해 내면서 모달리티 간의 접속과 네트워크는 물론이고 인공지능과 유저들과의 네트워크와 소통의 담론을 이끌어 왔다.

중심으로부터 지배를 받지 않고 중심조차 없는 리좀은 탈중심적이고 다중심적인 복수성의 차원이며 열린 방향성으로 가득한 존재이듯이 빅데이터의 존재 방식도 그러하다. 리좀이 "시작도 없고 끝도 없는 언제나 중간"(1980, p. 31)의 존재이듯이, 빅데이터는 언제나 네트워크를 형성하는 중간의 존재이자 복수의 존재이다. 리좀이 복수성의 원리에 따라 언제나 한 곳에 머물러 하나의 정체성으로 존재하면서 ' ~이기(être)'보다 '~되기(devnir)'라는 변형의 가능성을 지향하듯이, 복수의 존재인 빅데이터는 언제나 변형의 타자가 '되기'를 지향한다.

2. 딥러닝 연산에 의한 이미지 존재론

2.1 딥러닝 연산에 의한 이미지 존재론 – '다양성/가변성'

빅데이터와 클라우드 컴퓨팅 시스템이 지닌 존재론적 특성으로 거론한 네트워크, 복수성, 다원주의는 20세기 중반의 포스트 구조주의가 도래하기 이전까지의 철학의 언어들과는 다른 새로운 철학적 존재론을 확인시켜 주는 매우 주요한 개념들이다. 이 장에서는, 빅데이터의 구조

로부터 기인하는 존재론 탐구로부터 한 단계 다른 차원의 존재론 탐구로 나아간다. 인공지능이 작동시키는 빅데이터의 연산에 의한 이미지의 존재론이 그것이다.
구글의 자회사 딥마인드는 알파고 제작의 경험을 바탕으로, 최근에 여러 데이터로부터 '관계형 추론(Relational reasoning)'을 구현하는데 성공했음을 고지했다.(Lauterbach, 2017, p. 109) 인공지능이 '추론'이라는 과정을 통해 모델이 스스로 학습함으로써, '데이터로부터 데이터로'의 관계를 이해하기에 이른 것이다. 딥마인드의 두 연구 중 하나에서 '다양한 색과 크기로 이루어진 삼차원 사물들'을 대상으로 한 테스트 결과, 인공지능의 '관계형 추론'은 '68.5%의 응답률을 보인 기존 인공지능과 달리 95.5%의 응답률을 기록했는데 이는 사람의 응답률 92.5%를 뛰어넘는 수준'이었다(Galeon, 2017; Johnson, 2016, pp. 5-6).
또 한 연구에서는, 강아지를 중심으로 주변의 유사한 형상들과의 관계를 파악하면서 그 실체를 파악하는 딥러닝에 기초한 '관계형 추론'에 관한 연구였다. 구글의 딥마인드는 이전의 인공지능에서 구현하기 어려웠던 고양이와 강아지와의 구분은 물론 닮은 형상에서의 정확한 개체를 구별하는데 성공하기에 이른 것이다(McGowen, 2016, p. 38).
구글의 딥드림은 '인셉셔니즘(Inceptionism)'으로 명명된 이미지 합성 알고리즘을 통해서 딥러닝을 거꾸로의 방식으로 작동시키는 인공지능이다(Anderson, 2017, p. 93). 이러한 '딥드림'이 만든 이미지는 미술품을 거래하는 옥션에서 9만7000달러의 거래가 성사되기도 했다(Rayner, 2016; Lee, 2017, p. 12). 인공지능이 생산한 이미지가 미술품으로 거래된 것이다. 인간의 복잡다기한 감정과 그것을 반영한 창작의 결과가 미술품이라는 그 동안의 인식에 문제 제기하는 사건이었다고 할 수 있겠다.
특히 구글의 딥드림은 특정 화가의 스타일을 독특하게 만드는 시스템을 딥러닝으로 학습하고, 새로운 풍경과 같은 대상을 같은 화가의 조형 스타일로 그려내는 성과를 얻었다. 도판을 살펴보면 마치 터너와 반 고흐가 직접 그린 것 같은 효과를 창출해내고 있음을 어렵지 않게 살펴볼 수 있다. 이 툴을 사용하는 조건 하에서, 누구나 유명 화가의 화풍을 흉내 내서 그림을 그릴 수 있게 되었다.
인공지능의 딥러닝 연산 과정이 함유하는 '다양성/가변성'의 특성이나 추론이 견인하는 보상은 객관성을 담보하는 명확성을 제공하지 못한다. 여기에는 변주와 변곡의 지점이 언제나 개입한다. 이러한 지점은 오늘날 다원주의 미술이 생산하는 지속되는 변주의 특성과 흡사하다고 할 것이다. 이러한 모든 점에서, 오늘날 인공지능 시스템과 그것으로부터 생산되는 이미지는 이미 미술이거나 미술의 영역에 바짝 다가와 있다고 하겠다.

2.2 딥러닝 연산에 의한 이미지의 예술적 존재론 – 창의성과 창발성의 문제

인간이 미적 가치를 지닌 이미지, 즉 미술을 창작함에 있어 주요하게 간주되는 거부할 수 없는 의미는, 타자 혹은 타자의 미술과 다른 방식으로 창작하는 미적 성찰, 그것에 따른 창의성, 그리고 한 미술가를 독창적인 위상에 이르게 한 '개별적 상상력에 대한 높은 가치 평가'와 같은 것이다.
인간만이 지니던 고유한 특성이었던 독창성의 개념이 소멸하고 새롭게 부각되는 20세기 중반 이후 '재편되는 창의성'의 개념은 오늘날 빅데이터의 연산과 딥러닝이 지닌 융합(복수성, 네트워크, 가변성)의 존재론과 긴밀히 공유한다.
구글의 딥드림은 최근 명화의 이미지를 동물들의 이미지와 합성, 변형하는 툴을 선보였다. 그것은 기존의 이미지들을 데이터로 불러와 행했던 이미지 분석과 식별을 위한 목적의 데이터간의 '추론'에 머물지 않고, 창작을 위한 '추론'으로까지 밀고 나아간다. 다빈치의 모나리자는

동물의 형상으로 치환되면서 기존의 원본성을 해체하고 재구성함으로써 잡종의 패러디와 혼성모방의 현대미술의 언어를 실천한다.

딥러닝 연산에 의한 이미지의 존재는 창발성과 닮아 있다. '불시에 솟아나는 특성(emergent property)'을 의미하는 창발성은 존재론적 창발성과 인식론적 창발성의 관점들이 같이 논의되어 왔다.

첫째, 존재론적 입장의 창발성은, 인과적, 융합의 차원에서 제기된다. 창발론자인 '브로드'의 언급처럼, 존재론적 창발성이란 '원초적이고 높은 수준의 인과적 상호작용이 기초적 하위 층위가 아닌 다른 층위에서 일어나는 현상'이다. 즉 '하위 층위의 개별 요소에서는 특성이 별반 없던 것이 집단을 이루면서 상위 층위의 전체 구조에서 폭발적으로 어떠한 현상을 발생시키는 것'을 지칭한다(Ovens, 2013, p. 6). 이때 개별 요소들로 구성된 복잡한 전체 구조는 '개별 요소들의 합 이상의 존재'로 드러나는 것이다. 창발성으로 인해 복잡성이 늘어나는 각 층위는 고유한 법칙을 지니면서 그 속성은 하위 층위로 환원되지 않는다. 즉 창발성이란 존재론적 측면에서 하위 층위가 아닌 층위에서 발생하고, 그 자체로 특수한 지위를 차지하면서 그것이 근본적인 하위 층위로 결코 되돌아가지 않는 '환원 불가능성(irreducibility)'을 그 특징으로 한다(Wilson, 2001, p. 268).

둘째, 인식론적 창발성은 간단히 언급해서 창발되기 전의 관점에서 어떠한 속성이 창발될 것인지를 가늠할 수 없다는 '예측 불가능성(unpredictability)'을 그 특징으로 한다(Bunge, 2003, p. 14). 이러한 창발성에 대한 예들은 무수히 많다. 물의 경우처럼 원자 상태에서는 존재하지 않던 성질이 분자의 단계로 통합되면서 나타나는 것은 대표적인 예이다. 개미나, 꿀벌이 개체 수준에서 보이지 않던 역동성을 집단성으로 확장되면서 드러내는 현상도 창발성과 관계한다(Garud, 2015, p. 201). 개미탑을 쌓거나 벽을 허물수도 있는 집단의 힘, 그것은 개체 단위에서는 드러나지 않는다. 더욱이 그 창발성의 정도나 규모 역시 가늠할 수 없다. 이러한 창발성을, 우리의 관점인 인공지능의 딥러닝 연산의 방식과 더불어 그것으로부터 생산된 이미지들의 통합과 융합의 차원에서 논의한다면, 융합 이전의 개별 요소로 돌아가지 않는 '환원불가능성'과 융합의 결과가 야기하는 상상 밖의 '예측 불가능성'을 그 특징이라고 할 수 있겠다.

실제로 선행 연구자들은 빅데이터 시스템과 그것의 실행에서의 창발성을 다음의 용어들로 설명한다. '공유(Shared), 개방(Open), 이종(Heterogeneous), 진화(Evolving)'의 용어들(Janssen, 2015)이나 '데이터 유동성과 발견(data liquidity and discovery)이라는 관점(Etchings, 2017)으로 창발성을 설명하는 것이 대표적인 예이다. 빅데이터의 창발성은 "복잡한 토폴로지를 지닌 대규모 신경 네트워크(the emergent properties of large neural networks with complex topologies)(Dehmer, 2016)"로 해석되기도 한다. 이러한 견해들은 '환원 불가능한 지속적인 진화와 신경 네트워크의 자라남', '예측블가능한 데이터 유동성과 발견' 등으로 풀이된다.

3. 딥러닝의 이미지 인식 – 비지도학습으로 해석되는 이미지

딥러닝은 빅데이터의 패턴 속에서 규칙 찾기를 스스로 행할 수 있게 됨으로써 이미지의 인식의 장에서 획기적인 장을 개척해 왔다. 구체적으로 페이스북은 2013년 '딥페이스'(Deep Face)라는 얼굴 인식 프로그램을 통해서 이용자의 얼굴을 인간의 시지각 능력에 버금 갈 정

도의 정확성으로 판별해 낼 수 있는 기술을 선보였다(Sender & Shaw, 2017, p. 15). 딥러닝은 사용자가 업로드한 무수한 사진 이미지를 조합, 분석함으로써 유사한 구조의 얼굴 패턴을 어렵지 않게 찾아낸다.

2012년 스탠포드대학교의 앤드류 응(Andrew Ng) 교수와 제프 딘(J. Dean)이 이끄는 구글 브레인 팀은 클라우드 환경을 기반으로 1000만개 이상의 방대한 양의 유튜브 영상을 딥러닝으로 분석하여, 그 중 고양이의 이미지를 찾아내는 데 성공하였다 (McPherson, 2018, p. 31). 그 정확도는 70%에 달했다. 또한 MS는 2014년 '아담(Adam)'이라는 프로젝트를 통해서 1400만 장 이상의 개 사진을 분석해서 개의 품종을 분류하는 기술을 공개했다(Chace, 2018, p. 32). 중국의 기업 바이두(Baidu)는 증강된 카메라 기술을 통해 무수한 이미지를 식별하고 앱을 통해 스마트폰으로 전송하는 '바이두 아이(Baidu Eye)'라는 이미지 인식 기술을 소개하기도 했다(Costello, 2016, p. 175). 이러한 딥러닝으로 인해 사물 인식과 이미지 식별을 인공지능 스스로 행할 수 있게 되면서 인간의 그간의 인식 능력마저 쉽게 모방해 온 것이다.

이러한 딥러닝에서 정확한 패턴을 찾기 위해서는 방대한 양의 훈련 데이터가 필요하다. 학습 데이터의 양이 많을수록, 비지도 학습의 단계가 세분화되면서 성능이 개선되기 때문이다. 그래서 이미지 인식에 있어서의 정확도를 기할 수 있기 때문이다. 아울러 컨볼류션 신경망(CNN, Convolutional Neural Network)의 연산 단계를 이해하기 쉽게 하기 위해서 시도되고 있는 딥러닝의 시각화(Feature visualization) 방식은 이미지 인식의 차원에서 유의미하다. 이러한 방식은 "특징 시각화를 통해 신경망 각 뉴런에 해당하는 대표 이미지를 시각화할 수 있으며, 학습된 모델이 단계마다 이미지를 어떻게 필터링해 최종적으로 적합한 예측을 수행하는지 사람이 이해할 수 있도록 표현하기"때문이다(Maso-team, 2019, p. 125).

한편, 2015년 스탠퍼드 대학(Stanford University)의 두 연구자는 딥러닝의 과정으로 패턴을 분석한 이미지에 대해서 간략한 언어로 된 설명을 자동으로 생성하는 기술적 모델을 제시했다(Karpathy and Fei-Fei, 2015, pp. 3128-3137). 이 모델은 인공지능이 딥러닝을 통해 사진 이미지를 패턴화로 분석, 분류하는 능력뿐 아니라 문법에 맞는 언어로 설명하는, 즉 '이미지와 그 영역에 대한 자연어 설명(natural-language descriptions of images and their regions)을 가능케 한 컨볼류션 신경망(CNN)과 순환 신경망(RNN, Recurrent Neural Networks)의 하이브리적 결합의, 획기적인 연구가 되었다(Patterson & Gibson, 2017, p. 159).

이제, 이미지의 패턴을 찾는 딥러닝의 노력은 그것을 인식하는 수용의 차원을 넘어 응용하는 창작의 방식에까지 전개되기에 이르렀다. 예를 들어 유사 예술 혹은 이미지 창작의 면에서 딥러닝의 결과가 응용된 것이다. 즉 인공지능이 예술 작품을 모방하는 이미지를 생산하는 일련의 시도들'이 그것이었다. 그것은 프로그래밍을 거쳐 실제 캔버스에 그림을 그리는 초기의 인공지능 로봇인 아론(Aaron)(Sawyer, 2012, p. 145)으로부터 최근의 구글의 인셉션을 통한 이미지 합성의 알고리즘을 통해서 그림 그리는 딥드림(Deep Dream)(Anderson, 2017, p. 93)에 이르기까지 유사 예술 창작의 가능성을 탐구한다. 또한 이미지를 유명 화가의 화풍으로 변형하는 트위터의 '딥포저(Deep Forger)'이 등장했다(Sun, 2019, p. 195). 이제는 아예 새로운 스타일로 그림을 그리는 기술이 개발되었다. 이쿤(Yann LeCun)이 디렉터로서 이끄는 페이스북 AI팀이 개발한 새로운 스타일로 그림을 그리는 GANs(Generative Adversarial Networks)이라는 딥러닝 기술이 그것이다(Grigorev and al., 2018, pp. 71-72). 인공지능이 딥러닝을 통해 이미지 인식을 넘어 이미지를 창출하면서 창의성과 연관되는 논의 속으로 진입한 것이다.

4. 딥러닝을 통한 시각예술의 이미지 인식과 창발적 비주얼 커뮤니케이션 – 동시대 미디어 아트 분석

4.1 손여울(1984~ 한국)

손여울의 작업은 빅데이터로부터 알고리즘을 시도하여 데이터 값을 정하고 범주를 정하지만, 그 완성은 컴퓨터에게 일임한다. 프로그램에 의해 랜덤으로 작동하는 컴퓨테이션 실행을 통해 예측이 불가능한 창발성을 적극적으로 드러내는 작업이다.

4.2 하름 판 덴 도르펠(Harm van den Dorpel, 1981– 네덜란드)

하름 판 덴 도르펠의 작품은 소프트웨어의 신경네트워크와 알고리즘을 통해, 새로운 시각적 자질의 유전자를 물려주면서, 관객의 시각예술 작품에 대한 이미지 인식에 '끊임없이 변형되는 추상미술 창작'을 통해서 개입한다. 본고는 이 작품에서 데이터의 무한 증식과 예측불허의 창발성에 주목했다.

4.3 레이첼 아라(Rachel Ara, 1965– , 영국)

레이체 아라의 작품은 빅데이터와 복잡한 데이터마이닝 알고리즘을 활용하여 실시간으로 관객과 상호 작용한 결과를 수량화하고 그것을 '가치'의 문제로 환원시킨다. 본고는 이 작품에서 딥러닝을 거친 데이터와 시각화된 이미지에 내포된 사회적 메시지에 주목하면서 이미지 인식에서의 비주얼커뮤니케이션 차원의 효용성을 탐구했다.

4.4 포렌식 아키텍처(Forensic Architecture, 2010 결성~)

그룹 포렌식 아키텍처의 작품은 변화하는 미디어 환경 속에서 거대 국가가 은폐하는 빅데이터를 자신들의 딥러닝 과정을 거쳐 파헤치고 분석하여 은폐된 진실을 국제 사회에 고발한다. 본고는 이 작품에서 은폐된 데이터를 빅데이터로 구축하는 그들 방식의 딥러닝에 주목하면서, 작품 속 이미지 인식을 순수한 비언어적 커뮤니케이션으로 종결시키지 않고, 사회 언어적 메시지로 변주하는 의미 있는 작업으로 평가했다. 본 연구자는 이 작품을 연구하면서 이미지 안에 숨겨진 국제 정치의 질서와 정치, 사회적 메시지를 폭로하는 방식 너머에, 이미지의 '예측불가능성'이라는 창발적 인식의 문제가 자리하고 있는 것으로 분석했다. 특히 연구자는 이 작품을 작은 데이터 하나하나에 숨겨진 '하위 층위의 개별적 요소'에서 발견할 수 없었던 특성이 상위 층위에서 폭발적으로 생성되는 '존재론적 창발성'의 효력이 '인식론적 창발성'과 함께 효과적으로 실천되고 있는 것으로 평가했다.

5. 결론

본고는 지금까지 '인공지능과 빅데이터를 통한 이미지의 존재론과 인식론– 창발성 비주얼 커뮤니케이션'을 두 가지 관점에서 연구했다. 하나는 존재론이고 하나는 인식론에 관한 연구였다.

첫째의 연구 범주로, 존재론과 관련한 연구에 관한 것이다.

연구자는 여기서 '빅데이터와 이미지 존재론'과 '딥러닝 연산에 의한 이미지의 존재론'을 연구했다. 전자는 '일상의 이미지와 인공지능의 미술 모방의 이미지'를 비교하면서 모색한 '빅데이터 자체와 클라우드 컴퓨팅으로 대표되는 인공지능과 빅데이터 시스템의 존재론'에 대한 탐구였고, 후자는 '딥러닝 연산, 즉 딥러닝으로 대표되는 인공지능과 빅데이터의 이미지 생산과 더불어 생산되는 이미지의 존재론'에 대한 탐구였다.

빅데이터를 통한 클라우드 컴퓨팅 시스템은 네트워크 구조와 더불어 혼성과 복수체로서 존재

한다. 그것은 마치 들뢰즈와 가타리가 리좀의 메타포로 살피고 있는 탈구조의 존재이다. 최근의 클라우드 컴퓨팅이 야기하는 다중심 네트워크와 멀티모달 러닝의 모달리티 간의 접속은 데이터의 조회, 분석 그리고 생산을 이전 시대보다 용이하게 한다. 더불어 빅데이터의 복수성과 다원주의라는 존재적 속성은 다양성과 가변성을 이끌면서 최근의 미술의 조형적 특징과 교류의 장을 마련한다.

일반적인 의미에서 빅데이터를 재료로 삼는 인공지능은 데이터 사이의 '추론'이란 과정을 통해서 일정한 보상을 기대하지만, 이미지의 생산이나 미술의 창작에 있어서는 '최선과 즉각적 보상'이 아닌 '차선과 장기적 의미의 보상'을 기대한다. 완성이라는 결과물만이 아닌 '미술 창작의 과정과 그것에 관한 향유 자체'가 미술의 또 다른 목적이기도 하기 때문이다. 나아가 추론은 '학습 데이터에 존재하지 않는 관계를 찾아 '자가 학습'함으로써 창의성에 대한 담론을 촉발시키다.

엄밀히 말해 미술가(미술 작품)의 주요한 특성이었던 독창성은 20세기 미술의 시대에 와서 '집단적 독창성'으로 변모하고 20세기 중반 이후, '보편적 창의성' 혹은 '재편되는 창의성' 개념으로 이해되기에 이른다. 거시적 관점보다 미시적 관점이 주요해진 오늘날 인공지능과 빅데이터를 통해 생산되는 이미지는 창발성의 관점에서 검토될 필요가 있다. 구글의 딥드림은 이러한 '보편적 창의성' 혹은 '창발성'의 관점에서 이미지를 학습하고 미술가의 미술적 이미지의 생산을 실험한다.

그렇다고 인간 주체가 아닌 인공지능이 '새롭게 부상하는 예술가'라고 정의하는 일은 속단이다. 언제나 인공지능은 인간의 편의를 위해서 발명되었고 개량되고 있는 목적을 지속하고 있기 때문이다. 최근의 인공지능이 창출하는 이미지 연구들은 미술가들에게 영감의 원천이 되기도 한다.

둘째의 연구 범주로, 인식론과 관련한 연구에 관한 것이다. 이것은 다음처럼 세 개의 항목으로 구별된다.

1) '철학적 인식론의 이미지 인식'과 '심리학과 과학에 기반한 인지과학의 이미지 인식'이 무엇이고 어떻게 다른지를 살피는 것이었다. 전자는 인식론 입장에서의 인식 주체인 인간과 대상인 이미지 사이에 상호작용하는 입장으로 전개되어 온 것으로 기술하고, 후자는 인지과학의 입장에서 이미지에 집중하기보다 인간 지능에 집중함으로써 이미지 인식을 '이미지 인지'의 차원에서 실행함으로써 인간 지능에 기능해 온 것으로 기술했다.

2) 초기 머신러닝과 딥러닝의 발전 방식을 살펴보고, 머신러닝과 딥러닝이 적극적으로 활용해 온 비지도학습을 통해서 이미지를 인식하는 관점을 연구했다. 인공지능의 자가 학습이라는 차원의 비지도학습은 이미지 인식의 차원에서 이미지의 외피적 판별에만 국한되는 것이 아닌 이미지가 내포한 의미론까지 파악하는 단계에 이르게 한다. 그런 면에서 딥러닝의 비지도학습을 통한 이미지 인식이란 이미지에 대한 인공지능 방식의 일련의 미적 경험을 통해서 이미지에 내포된 의미론을 탐구하는 것에까지 이른다고 평가할 수 있다. 즉 인공지능의 이미지 인식이란 이미지의 외형적 특징뿐 아니라 내적 특징이 무엇인지를 탐구하는 과정에까지 이르는 것이다.

3) 인공지능의 딥러닝을 실험하는 시각예술에서 이미지 인식의 문제를 연구하는 것이었다. 인공지능 차원의 이미지 인식을 넘어, 빅데이터를 딥러닝으로 가공하고 만들어낸 이미지를 예술작품으로 시각화하는 미술가들의 이미지 인식의 차원을 검토할 뿐만 아니라, 관객의 예술작품에 대한 이미지 인식, 즉 미술 감상의 차원이 어떻게 서로 관계하는지를 연구했다. 특히 이러한 차원에서 발생하는 창발적 비주얼 커뮤니케이션이 무엇이며 그것이 어떠한 의미를 갖는지

연구했다. ‘존재론적 창발성’이 ‘환원 불가능성’을 특징으로 하는 것에 비해, ‘인식론적 창발성’은 ‘예측 불가능성’을 그 특징으로 한다.
본고는 특히 마지막 장에서 네 명(팀)의 동시대 미디어 아티스트들이 발표한 실제 작품의 연구를 통해서, 딥러닝의 이미지 인식과 관련하여, 인식론적 창발성이 어떻게 발현하고 있는지를 분석했다.
빅데이터와 인공지능의 존재론 그리고 딥러닝을 통한 이미지 인식론을 주제로 삼은 이 연구는, 다양한 이미지를 빅데이터로 구축하고 딥러닝을 거치는 실제적 실험을 거치지 않고, 그러한 실험의 과정을 이미 거친 미술작품을 분석하는 선에서 마무리한다. 그럼에도 이 연구는, 딥러닝을 통해 생산된 이미지가 어떻게 인간에게 인식되는지를 탐구함으로써 최근 인공지능이 생산하는 이미지에 대한 ‘예측 불가능성’이 연동시키는 ‘창발적 비주얼 커뮤니케이션’, ‘미적 경험’, ‘미적 의미’ 나아가 ‘예술적 해석’의 관계를 탐구하는데 일정 부분 기여한다. 또한 오늘날 인공지능, 빅데이터, 딥러닝을 화두로 삼고 있는 미술가들이 이미지를 어떻게 인식하고 있으며, 그들이 데이터를 시각화하는 가운데 나타나는 미적 경험과 창발적 비주얼 커뮤니케이션이 어떠한 방식으로 구현되는지를 추적하고 분석하는데 있어서 소기의 성과에 이르렀다고 할 수 있겠다. ●

04

미디어아트와 빛의 역사

정 정 주 성신어대 조소과 교수, 전시 참여 작가

미디어아트와 빛의 역사

정정주

---

1. 빈 공간에 침투한 빛
2. 라캉의 응시
3. 비디오카메라의 응시
4. 빛의 응시
5. 말레비치의 가려진 빛
6. 인공조명-댄 플래빈
7. 미디어로 구현된 숭고-빌 비올라

빛은 초월성의 대표적인 상징으로서 현대미술에서 공간과 함께 다양한 방식으로 다뤄지고 있다. 특별히 미디어아트는 이미지를 구현하는 방식에서 응시와 빛의 초월성 개념이 적극적으로 개입된다. 이때 미디어아트 작품이 위치한 공간속에서 작품과 반응하는 관객의 신체와 지각은 작품에 내재된 응시와 빛의 초월성과 반응하며 공감각적 감상을 불러일으키는 중요한 매개로 볼 수 있다. 이번 발표에서 빛과 공간, 모형공간과 모형세계의 눈인 카메라, 미디어아트로 구현된 빛을 표현한 내 작품을 라캉의 응시 개념을 바탕으로 말레비치와 댄 플래빈, 빌 비올라의 작품세계와 비교해 서술하고자 한다.

1. 빈 공간에 침투한 빛

내 작품 < 특정한 시간에 창문을 통해 들어오는 햇빛을 나무 구조물로 바꾸기 >는 특정한 시간에 창문을 통해 들어와 바닥에 비쳐진 빛의 모습을 그리고 바닥의 빛의 모습에서 창문까지를 각목과 합판으로 막아 빛으로 가득한 빈 공간은 만들었다. 순간적인 빛의 형상을 구조화한 이 작품의 내부로 관객들은 문을 열고 들어갈 수 있으며, 이를 통해 빛의 시선 안으로 걸어 들어가는 경험을 하게 된다.



하나의 거울을 이용한 햇빛 반사, 1998



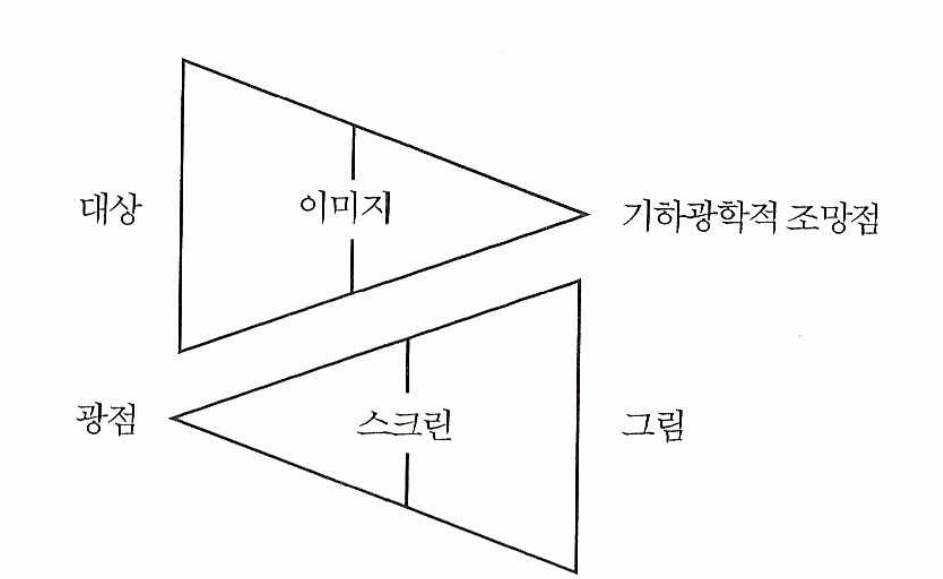
특정한 시간에 창문을 통해 들어오는 햇빛을 나무 구조물로 바꾸기, 1998

나는 독일 유학시절 살던 작은 방안에서 창문을 통해 들어와 시간에 따라 공간의 바닥에서 벽체를 타고 움직이는 빛의 모습을 지속적으로 관찰했었다. 내 방안에 들어온 햇빛에서 마치 이질적인 존재가 내 작은 방을 침투해 들어와 공간을 핥고 지나가는 것 같은 느낌을 받았고 공포감을 느끼기도 했다. 또한 빛이라는 손에 잡히지는 않지만 분명하게 감지되는 강렬한 실체가 공간의 외부에서 창문을 뚫고 들어와 공간을 가로지르고, 서서히 이동하며, 사라져간다는 점은 나에게 경이로움을 주었다. 그 빛은 내가 바라보고 있는 이 공간으로부터 가늠하기 어려울 정도로 멀리 있는 태양으로부터 출발해 지금 내 방의 창문을 통해 공간의 바닥에 빛의 형태를 만들었다. 그리고 서서히 이동한다. 이때 연상되는 광원과 빛 그림자 사이의 거대한 간격은 본인의 감각을 압도하며 종교의 신과 같은 절대자, 혹은 다른 차원의 세계를 연상시켰다.

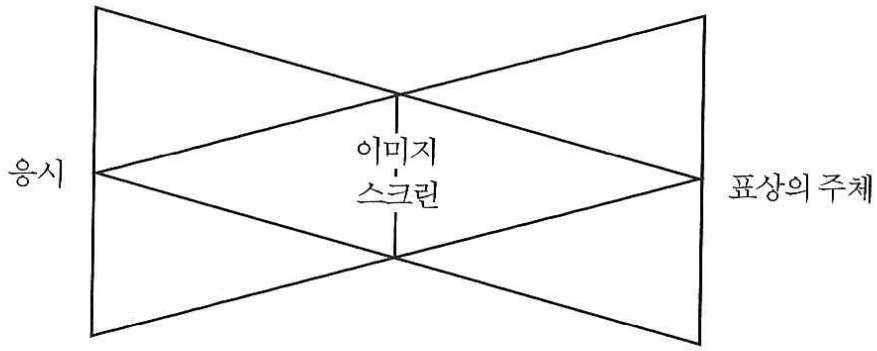
2. 라캉의 응시

몸의 창인 눈과 건축 공간의 창이 비교된다면, 창을 통해 들어오는 빛은 창을 통해 밖을 바라보는 내부의 시선과 대조를 이룬다. 이 대조는 라캉이 이야기한 시선과 응시의 관계를 연상시킨다.

라캉은 시선과 응시를 구분하면서 '시선은 평면 시각(바라봄)이지만 응시는 빛의 유희이며, 직선으로 발산되지만 확산되고 넘친다(뒤엉킴)'라고 표현한다. 그리고 '풍경을 하나의 원근법이 아닌 다른 어떤 것으로 만든다'라는 이야기로 원근법에 기반을 둔 시선만이 아닌 빛에 의해 뒤엉켜진, 보여짐을 인식하는 응시라는 개념을 다룬다. 라캉은 시선과 응시의 관계를 도식화된 도판으로 설명하고 있다.



첫번째 도판은 기학학적 장에서 우리의 자리를 꼭지점에 표상의 주체로서 위치시켰다. 두번째 도판은 첫번째 삼각형이 가로방향으로 뒤집혀 있다. 표상의 주체였던 나의 위치를 그림으로 표시하고 있으며, 나를 응시하는 꼭지점은 빛으로 표현되어 있다. 두번째 도판의 꼭지점인 응시는 빛이고 응시의 대상은 나는 그림이다. 그리고 그 삼각형의 중간에 스크린이 삽입된다.



라캉은 세번째 도판에서 이 두 개의 삼각형을 겹치며 빛으로서의 응시와 표상의 주체인 나 사이에 이미지와 스크린을 삽입시킨다. 라캉은 데카르트의 사유는 보는 주체의 시선만이 있는 기하광학적 삼각형이며 '상상계적 사유'라고 이야기한다. 라캉은 그의 도판에 대해 빛으로 표상되는 응시의 삼각형이 나의 시선인 기하광학적 삼각형과 겹쳐지는 상태이며 보는 시선과 보여짐의 응시가 중첩된 응시의 상태인 '실재계적 사유'로 설명한다. 응시란 시선의 주체가 갑작스레 보여짐을 인식하는 순간 자신의 욕망을 충족시키지 못함을 깨닫고 다시 욕망 속에 빠져들게 하며, 기표를 작동시키는 주체를 반복 충동으로 몰아넣는 중심의 결여, 곧 실재계에 난 구멍이라고 표현한다. 라캉은 만약 이러한 응시의 원추가 없다면 인간은 대상을 실체와 일체 시킬 수 있기에 욕망은 완전히 충족되고 그것은 바로 죽음이라고 역설한다. 응시 때문에 인간은 끊임없이 욕망하고 욕망은 삶을 영위시킨다고 이야기한다. 라캉은 주체의 시선과 타자의 시선을 동시에 인식하는 '길들여진 응시'가 사물에 집착을 버리고 마음을 비우게 한다고 이야기하며 응시의 중요성을 역설한다.

3. 비디오카메라의 응시

라캉의 응시는 본인의 작품에서 두가지의 구조로 나타난다. 첫번째는 비디오카메라를 통해 경험하는 시각적 응시이고, 다른 하나는 빛이다. 비디오카메라를 통해 표현된 시각적 응시는 본인의 [Shauhaus] 시리즈에서 주로 발견할 수 있고, 빛을 통한 응시의 표현은 초기 빛을 이용한 사진과 설치작업, 그리고 최근의 [응시의 도시] 시리즈에서 발견할 수 있다.



작품1: 거실, 200x150x120cm, 1999, 나무, 소형 비디오카메라, 모터, 모니터, 책상과 의자

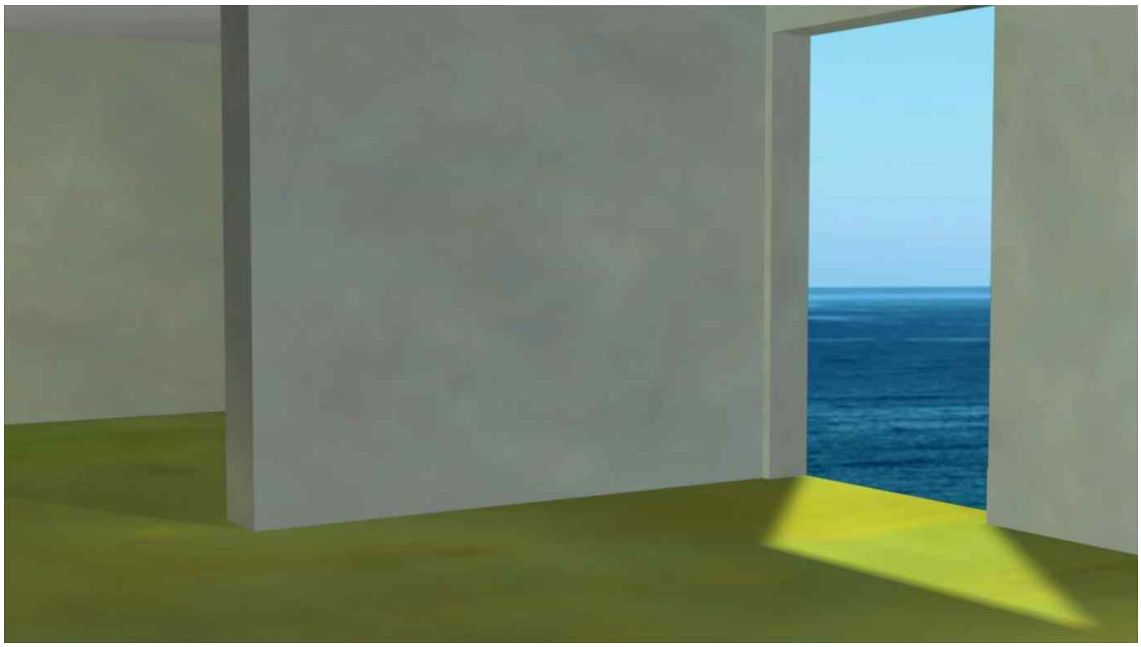
[Shauhaus] 시리즈는(작품1) 본인이 경험한 공간의 구조를 모형으로 재현하고, 그 내부에 비디오 카메라를 설치한다. 비디오 카메라가 찍는 영상을 통해 모형 내부 공간의 구조와 질감, 빛의 상태가 모형외부에 놓여진 모니터를 통해 관객들에게 실시간으로 보여진다. 그리고 이 카메라는 모형의 창문을 통해 실제 전시장 공간과 관객을 찍고, 이렇게 찍힌 영상은 다시금 관객들에게 모니터나 비디오 프로젝션을 통해 실시간으로 보여진다. 이 작품은 본인이 경험한 공간과, 그 공간을 경험하는 본인의 시선을 카메라의 시선으로 대체해 모형화하고, 이렇게 모형화된 구조는 관객에게 보여지며, 작품을 바라보는 관객의 모습은 카메라에 의해 다시 찍혀 관객이 볼 수 있는 모니터에 보여지는 순환 구조를 이루고 있다. 이는 마치 관객이 거울 속의 자신을 바라보고, 동시에 거울을 바라보는 자신의 모습을 바라보는 것과 같은 효과를 보여준다. 이 때 관람자의 지각은 카메라 시선과의

일치와 분리라는 두가지 조건을 통해서 이중적인 차원을 동시에 지각한다. 동시에 경험하는 공간의 안과 밖, 그리고 두가지 차원의 혼재 상태는 내가 공간 안에 있는지 밖에 있는지에 대한 인식의 순간적 혼돈을 가져온다. 모형과 실제 공간 사이에 설정된 크기의 차이, 실제 공간과 시뮬레이션의 이중적 차원의 공간은 마치 이상한 나라의 앨리스가 된듯한 기묘한 공간감을 부여한다. 하지만 이러한 중첩적인 시선의 배치는 공간적 좌표의 해체를 통한 주체의 분열을 목적으로 하지 않는다. 오히려 시선들의 종합을 통하여 끊임없이 실제적인 입체적인 공간 그 자체의 현존과 실체를 대면하는 '나'의 지각으로 환원되기 때문이다. 본인의 작품에서 관객과 작품은 서로를 응시한다. 이것은 타자와의 일방향적인 시선에서 발생하는 불안에서, '보여지는 나를 보고 있는 나를 보게 되는' 새로운 감각의 지점으로 이동시켜준다. 이 때 관객과 카메라 사이의 시선의 관계가 일어나는 것은 모형에 뚫린 창을 통해서이다. 모형의 창은 본인이 경험한 세계를 모형의 내부 공간에 투사하는 시뮬라크르를 찢고 관객이 위치한 실제 공간을 모형의 내부로 직접 끌어들인다.

4. 빛의 응시

라캉의 시선과 빛을 동일시하는 응시는 플라톤이 이야기한 '눈 안에 있는 불'을 연상시킨다. 내 눈 안에 불이 있으며 그 불로부터 눈을 통해 약한 빛을 내뿜는다. 그리고 이 빛이 바깥의 태양빛과 합해져 하나의 빛이 구성된다. 그리고 이 하나의 빛이 바깥의 대상과 인간의 영혼 사이에 다리역할을 하며, 바깥의 대상이 이 다리를 건너서 인간에게 온다고 표현하고 있다. 외부의 빛인 태양과 내면의 빛의 연결은, 라캉의 응시의 꼭지점에서 나에게로 빛의 원추가 뿜어져 나오고 이 빛의 원추가 나의 시선으로부터 대상을 향해 뻗어가는 원추와 혼합되며 보고 보여지는 응시의 구조를 만든다
라캉의 응시는 또한 종교적 상징으로서의 광원인 신의 눈과도 비교될 수 있다. 빛의 광채를 신의 시선으로 인식한 중세 비잔틴의 교회내부에는 반구형의 천정에 그리스도와 천사, 사도와 같은 신성한 이콘을 그려놓았다. 이를 통해 그 공간을 경험한 사람들에게 신의 시선 밑으로 들어오는 경험을 하게 했다. 이콘은 신의 눈의 역할을 하며 응시의 빛을 비추지만 동시에 그 공간을 경험하는 사람들에게 '영원을 향해 열린 창'이라는 수식과 같

이 빛의 이미지를 통해 다른 차원의 공간을 열어주고 있다.



이동하는 빛이 있는 방, 2014, 3D 애니메이션

비어있는 공간으로 들어오는 빛을 표현한 본인의 [이동하는 빛이 있는 방] 작품은 호퍼의 회화 작품을 오마주한 애니메이션 작품으로, 내면을 은유하는 방과 그 방으로 비쳐 들어오며 서서히 이동하는 빛, 그리고 창을 통해 보이는 하늘과 바다 풍경을 통해 내면에서 경험하는 타자他者의 모습을 은유적으로 표현하고 있다. 작품 속의 빛으로 은유된 타자는 절대적인 타자와 상대적인 타자로 구분할 수 있다. 상대적인 타자는 응시의 과정에서 그림자가 생기지만 절대적인 타자는 그림자가 생기지 않는 빛이라고 표현할 수 있다. 절대적인 타자는 빛을 통해 경험하는 거룩함을 연상시킨다. 성경에서는 신을 '회전하는 그림자가 없는 빛'[5]으로 표현하고 있다. 절대적인 타자와 상대적인 타자의 모습을 표현하는, 스스로 빛을 발하는 광원과 그 광원에서 발현된 빛에 비추이는 대상과의 관계는 그리스와 중세, 르네상스를 거치면서 이데아, 혹은 신과 현실, 지상을 상징하는 이원론의 중요한 상징체계였다. 빛은 또한 그리스 정교회의 이콘을 통해 종교화로서 형상화되었고, 영원으로 열린 창으로서 절대적인 타자인 신의 상징이었다. 영

5)야고보서1장 17절 [온갖 좋은 은사와 온전한 선물이 다 위로부터 빛들의 아버지께로부터 내려오나니 그는 변함도 없으시고 회전하는 그림자도 없으시니라]

원으로 열린 창이라는 이콘은 데카르트의 원근법적 시각 모형에서 한 시점을 중심으로 세계를 이해하는 방식과 달리, 다층적인 시점을 요구한다. 원근법적 시각은 하나의 시점을 중심으로 세계를 구성하며, 평면 위에 공간의 깊이를 표현하지만 이콘에 그려진 이미지들은 하나의 시점이 아닌 다수의 시점에 의해 구성되었고, 중요도에 의해 크기와 배치가 결정되었다.

5. 말레비치의 가려진 빛

공간과 빛의 관계는 종교적 정신성과 초월성에 대한 가장 대표적인 표상이지만 또한 가려진 빛, 그림자로서의 비종교적인 현대미술의 여러 작가들에게서 사용되었다. 중세의 종교적 정신성과 초월성에서 벗어나고자 시도했던 르네상스 원근법에서 출발한 사실주의적 표현은 19세기 들어 도전 받기 시작했다. 흥미롭게도 이 도전을 본격적으로 펼친 입체파와 미래주의, 절대주의, 다다와 같은 아방가르드 운동을 통해 진행된 사실적 표현을 벗어난 변형과 정신성의 추구와 같은 형식적인 그리고 정신적인 시도들에서 중세의 종교적 정신성과 초월성의 형식적 특성과 유사성을 발견할 수 있다. 종교성을 표현하기 위해 사용되었던 이콘의 형식적 특징들은 말레비치를 중심으로 한 러시아 절대주의에 의해 차용되었다. 말레비치의 작품들은 도식화와 변형, 빛에 대한 인지와 표현, 원근법적 공간에서 벗어난 평면화와 부유하는 사각들에서 이콘의 형식적 특징들이 담겨 있으며 이는 입체파인 피카소의 콜라주 작품들과, 나아가서는 미래주의와 상징주의와 그 형식적 특징을 공유하고 있다.

6. 인공조명-댄 플래빈

플래빈은 조명을 이용하여 공간의 성격을 그려내는 대표적 조명 예술가이다. 플래빈은 빛과 색채라는 조형요소를 통해 공간의 물리적 구조를 복층막으로 구성되는 복합 공간으로 둔갑시킨다.

7. 미디어로 구현된 숭고-빌 비올라

빌비올라의 비디오 설치작품은 흔히 자연과 싸우는 형상을 담고 있다. 예를 들어 깊은 물속에 빠지거나, 불길에 휩싸이거나, 느린 동작으로 애통해

하는 모습, 출산하는 모습 등이다. 이런 장면들에는 카메라의 시선과 대상과의 사이에 조명으로서의 빛이 존재한다. 그리고 이 빛은 작품속에 등장하는 사람들의 감정을 서서히 증폭시키고 삶과 죽음에 대한 성찰, 정신과 육체의 변증법, 지각의 본질, 초월성에의 도달 등 낭만적인 지평의 광경으로 변화시키며 회화적인 전통의 낭만적 풍경을 만들어낸다.

“환대의 언어, 빛”

기획 · 편집 | 박현화(무안군오승우미술관장)
김아름(무안군오승우미술관 학예연구사)
조은정(목포대학교 미술학과 교수)

최고은 / 최자현(무안군오승우미술관 어시스트 큐레이터)

무안군오승우미술관
(58559) 전라남도 무안군 삼향읍 초의길 7
7, Choui-gil, Wangsan-ri, Muan-gun, Jeollanam-do, Republic of Korea
Tel.061-450-5482 Fax.061-283-4994

국립목포대학교
전라남도 무안군 청계면 영산로 1666(도림리 61번지)
Tel. 061-450-6070 Fax. 061-453-4844